

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B
TK ABA TAMBAKBOYO PEDAN KLATEN
SEMESTER I TAHUN AJARAN 2012/2013**

JURNAL PUBLIKASI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat
Sarjana S-1**



Disusun Oleh :

SRI YATINI

A 53B090063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

PENGESAHAN
NASKAH PUBLIKASI

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN BALOK PADA ANAK KELOMPOK B
TK ABA TAMBAKBOYO PEDAN KLATEN
SEMESTER I TAHUN AJARAN 2012/2013**

Disusun Oleh :
SRI YATINI
A 53B090063

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 01 November 2012
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Pembimbing



Dr. Hj. Darsinah, SE, M.Si

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN TATA BALOK PADA ANAK KELOMPOK B
TK ABA TAMBAKBOYO I PEDAN KLATEN
SEMESTER I TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh:

Sri Yatini,
A 53B090063

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok kelompok B di TK Tambakboyo Pedan Klaten. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 3 siklus. Subyek penelitian adalah 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan kelompok B TK ABA Tambakboyo Pedan Klaten. data yang dikumpulkan adalah data tentang kemampuan kognitif dan data tentang prosedur pembelajaran permainan balok. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi untuk mengamati proses pembelajaran melalui permainan balok dan mengamati tindakan guru saat menerapkan permainan balok dan catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mencatat semua kejadian yang terjadi diluar perencanaan atau pencatatan permasalahan-permasalahan yang muncul pada waktu dilaksanakan kegiatan. Analisis data yang digunakan adalah analisis diskriptif komparatif dengan membandingkan hasil amatan dengan indikator pencapaian setiap siklus, dari kondisi prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III dan analisis interaktif untuk mengetahui pembelajaran melalui permainan balok. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak di TK Tambakboyo Pedan Klaten mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari hasil prosentase prasiklus 38,33%, siklus I mencapai 53,54 %, siklus II mencapai 66,45 %, dan pada siklus III mencapai 77,70%. Kesimpulan penelitian ini adalah permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK ABA Tambakboyo Pedan Klaten.

Kata Kunci : *Kognitif, permainan, balok.*

Pendahuluan

Usia Taman Kanak-kanak merupakan usia emas bagi anak, pada usia tersebut anak mengalami masa peka untuk menerima suatu rangsangan atau stimulus, untuk itu seharusnya cara belajar anak dibuat yang menyenangkan. Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 muatan Kurikulum TK meliputi bidang pengembangan pembiasaan dan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan berbahasa, kognitif, dan fisik motorik.

Taman Kanak-kanak harus mampu menyediakan fasilitas yang dapat mengembangkan potensi anak didik sehingga dapat teraktualisasikan. Tidak hanya fasilitas alat permainan saja melainkan fasilitas kegiatan belajar mengajar yang dapat memberi rangsangan berkembangnya potensi anak. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus mampu membekali anak didik supaya mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan untuk dapat mengatasi masalah sehari-hari dibutuhkan kemampuan berfikir yang baik. Dalam hal ini kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif di TK perlu dikembangkan karena dengan kemampuan kognitif anak dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Kemampuan kognitif juga dapat melatih anak untuk memecahkan masalah yang terjadi sehari-hari. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan tentang apa yang dilihat, didengar, dirasa, diraba atau dicium melalui alat indera. Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar. Untuk melakukan itu semua memerlukan kemampuan kognitif yang baik. Apabila

kognitif anak tidak dikembangkan, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah. Sehingga anak akan mengalami kesulitan dalam menghadapi masalah sehari-hari. Dengan demikian kemampuan inisiatif dan bertindak akan mengalami hambatan. Sebelum bertindak dan berinisiatif memerlukan proses berfikir atau kemampuan kognitif.

Kegiatan pembelajaran kognitif di Taman Kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun tidak hanya terbatas pada kegiatan berhitung saja. Banyak sekali kegiatan dalam pembelajaran kognitif, seperti mengelompokkan, mengenal bentuk, membandingkan, mengukur, menyusun, membedakan, memperkirakan urutan dan sebagainya. Sedangkan kemampuan kognitif anak kelompok B yang berhubungan dengan mengenal konsep bentuk dan ukuran, terdiri dari kemampuan mengelompokkan bentuk dan ukuran balok, membedakan bentuk dan ukuran balok, dan menyebutkan benda di sekitar yang mempunyai bentuk dan ukuran tertentu. Pengembangan kegiatan mengenal bentuk dan ukuran dapat dilakukan dengan berbagai metode. Sebagai guru harus mampu menciptakan strategi pembelajaran yang kreatif supaya anak tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Kenyataan yang ada kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bentuk dan ukuran dengan media balok di TK ABA Tambakboyo sampai saat ini masih sangat rendah. Hal ini terlihat saat anak disuruh bermain dengan balok, sebagian besar anak hanya diam atau membuat berantakan balok-balok tanpa tahu penggunaannya. Anak-anak saat disediakan alat peraga balok justru terlihat bingung dan pasif. Waktu yang disediakan dalam pembelajaran tersisa banyak, karena anak tidak mampu mengeksplorasi balok untuk bermain. Hal ini disebabkan guru di TK ABA Tambakboyo Pedan Klaten tidak terbiasa memanfaatkan media balok untuk mengenalkan bentuk dan ukuran. Guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional tanpa alat peraga yang nyata, sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep bentuk dan ukuran.

Dalam pembelajaran guru hanya menggantungkan pada buku majalah atau lembar kerja anak. Dimana anak-anak selalu diberi kegiatan pembelajaran

yang memanfaatkan majalah saja tanpa menampilkan alat peraga langsung. Dalam kegiatan mengenal bentuk dan ukuran, anak hanya diberikan soal dalam buku majalah saja. Misalnya anak diminta memberi tanda centang (✓) untuk bentuk balok segitiga dan tanda silang (x) untuk balok yang berbentuk segiempat. Sehingga membatasi anak untuk berfikir secara langsung.

Seharusnya dalam pembelajaran guru membawa peraga langsung, dimana setiap anak dapat melakukan kegiatan secara langsung dan berfikir kemudian dapat menyimpulkan apa yang telah dilakukan. Kegiatan di TK ABA Tambakboyo Pedan untuk kegiatan pembelajaran kognitif belum menggunakan teknik bermain seperti prinsip pembelajaran di TK bermain seraya belajar dan belajar seraya belajar. Dengan bermain anak-anak akan mencoba memecahkan masalah dalam permainan yang sedang dikerjakan. Selain itu bermain juga memudahkan melakukan tindakan dan memperluas kemampuan melalui eksplorasi yang dilakukan anak melalui panca inderanya. Dengan demikian akan semakin banyak hal yang ketahui.

Metode Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan termasuk penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam Bahasa Inggris sering disebut *Classroom Action Research* (CAR) yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2007: 58). Sedangkan menurut Kuswaya dan Igak (2008:1.15) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar anak meningkat. Penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok. Sehingga dalam penelitian ini difokuskan pada usaha meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan balok. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan pemecahan masalah yang dilaksanakan dari : a) perencanaan (*planning*); b) pelaksanaan (*action*); c) pengamatan (*observing*); d) menganalisis data untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut

(*reflecting*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki empat tahap penting, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Sebelum melakukan tindakan yang telah direncanakan di atas, peneliti terlebih dahulu melakukan prasiklus. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui keadaan, kemampuan kognitif awal anak, mengidentifikasi kegiatan pembelajaran, serta respon anak untuk mengetahui situasi yang nyata. Hasil prasiklus akan dipakai peneliti sebagai bahan perbandingan peneliti untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif setelah dilakukan tindakan dalam siklus. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru.

Langkah-langkah yang akan dilakukan yaitu :

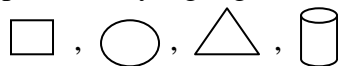
1. Perencanaan tindakan

Langkah persiapan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut :

a. Mempersiapkan alat peraga dan media yang akan digunakan.

Peneliti memilih menentukan dan menyiapkan balok-balok yang sesuai dengan kemampuan kognitif yang akan digunakan untuk bermain.

Adapun balok yang digunakan yaitu: bentuk balok



Balok segi empat sejumlah 15, lingkaran 15, segitiga 15 dan silinder 15.

b. Mempersiapkan waktu pelaksanaan kegiatan

Waktu kegiatan yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan permainan balok direncanakan selama + 20 menit

c. Membuat rencana pembelajaran

Rencana pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa Rencana Bidang Pengembangan (RBP).

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan namun tindakan ini bersifat fleksibel dan siap diubah sesuai dengan kondisi yang ada sebagai usaha ke arah perbaikan.

3. Pengamatan / Observasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan pengamatan pada saat pelaksanaan tindakan. Adapun yang diamati yaitu peningkatan kemampuan kognitif anak dan proses pembelajaran melalui bermain balok.

4. Refleksi

Setelah kegiatan, pelaksanaan tindakan hasil observasi dikumpulkan untuk dianalisis kelemahan serta kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan siklus sebelumnya. Hasil refleksi digunakan untuk menentukan tindak lanjut sebagai upaya untuk mencapai tujuan. Refleksi dilakukan setiap akhir pelaksanaan kegiatan permainan balok.

Hasil Pembahasan

1. Prasiklus

Observasi awal dilakukan pada hari Selasa tanggal 02 Oktober 2012, Hasil observasi prasiklus digunakan sebagai pembandingan hasil tindakan kelas pada siklus I. Adapun hasil prasiklus diperoleh rata-rata prosentase kemampuan kognitif anak yaitu 38,33%.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 02 Oktober 2012. Adapun perencanaan yang dilaksanakan pada siklus I yaitu: Guru menyiapkan alat peraga, guru memperkenalkan kepada setiap anak berbagai bentuk balok, guru memperkenalkan cara memainkan balok, guru memberikan kesempatan dan dorongan kepada anak untuk mencoba membuat berbagai bentuk bangunan sesuai dengan fantasi dan imajinasi mereka

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 03 Oktober 2012. Pertemuan I Peneliti meletakkan balok dan peralatan dapur di meja. Setelah diberi penjelasan anak-anak menunjuk peralatan dapur sesuai bentuk geometri. Pada pertemuan pertama anak-anak hanya diminta

menunjuk dan menyebutkan nama geometri dari peralatan dapur yang ditunjukkan. Pertemuan pertama lebih difokuskan pada indikator 1 butir amatan 1 dan 2

Pertemuan kedua peneliti melakukan kegiatan secara kelompok. Anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok, kelompok pertama mengelompokkan peralatan dapur yang berbentuk lingkaran, kelompok kedua mengelompokkan peralatan dapur berbentuk segi empat dan kelompok ketiga mengelompokkan peralatan dapur berbentuk segitiga. Peneliti meletakkan peralatan dapur di meja. Setelah diberi penjelasan anak-anak segera mengelompokkan peralatan dapur sesuai bentuk yang diminta. Setelah itu guru mengklarifikasi hasil pengelompokan yang dilakukan oleh anak-anak. Pertemuan kedua lebih difokuskan pada indikator 2 dan 3 butir amatan 3,4 dan 5.

Pertemuan ketiga peneliti melakukan kegiatan secara kelompok. Anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok, setiap kelompok harus membangun bangunan dengan balok dan menunjukan kepada teman serta menjelaskan nama bangunan yang telah disusun. Pertemuan ketiga lebih difokuskan pada indikator 4 dan 5 butir amatan 6,7 dan 8.

c. Observasi

Adapun kelebihan prosedur pembelajaran dengan permainan balok yaitu guru sudah memanfaatkan benda kongkret dalam pembelajaran. Selain itu guru selalu memberi motivasi belajar pada anak, sehingga anak-anak bersemangat. Adapun kekurangan dalam prosedur pembelajaran dengan permainan balok yaitu anak-anak mengambil balok tanpa terarah sehingga kurang terkondisikan. Sebagian besar anak masih gaduh tanpa terarah. Penjelasan yang disampaikan belum semua dipahami anak, sehingga saat permainan balok berlangsung masih banyak anak yang pasif. Berdasarkan hasil tabulasi diperoleh rata-rata prosentase kemampuan kognitif anak 1 kelas sebesar 53,54%. Prosentase tersebut sudah mencapai hasil kemampuan dari skor maksimal yang ditargetkan peneliti pada pelaksanaan Siklus I yaitu 50%. Berdasarkan tabulasi dapat

diketahui bahwa setiap anak mempunyai kemampuan dan kesulitan yang berbeda. Prosentase kemampuan anak tertinggi sebesar 62,5% namun ada beberapa anak yang kemampuan kognitifnya masih jauh dari target yang diharapkan peneliti. Prosentase terendah yang dicapai anak sebesar 46,87%

d. Refleksi

Adapun hasil analisis dan refleksi dari pelaksanaan tindakan pada siklus I sebagai berikut : Pelaksanaan proses pembelajaran permainan balok sudah sesuai dengan perencanaan pada RBP yang tersusun, masih ada beberapa anak yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru, sehingga saat melakukan balok hanya diam, anak berebut dalam mengambil balok yang sudah disiapkan, kelas belum terkondisikan, masih ada anak yang diam saja tanpa melakukan kegiatan, ada anak yang tidak mau mengelompokkan peralatan dapur, sudah ada peningkatan kemampuan kognitif pada anak, bila dibandingkan ketika sebelum tindakan.

Pada tindakan selanjutnya akan melaksanakan tindakan sebagai berikut: Untuk lebih memotivasi anak dalam melakukan permainan balok peneliti dan guru memberikan perhatian lebih kepada anak dengan cara meperagakan bermain balok, peneliti menyediakan meja yang lebih besar sehingga anak-anak dapat bebas membangun balok diatas meja, peneliti membuat kesepakatan yang matang sehingga anak tidak berebut balok dan peralatan dapur, pemberian *reward* tambahan berupa bentuk-bentuk geometri.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan dilaksanakan pada hari Senin tanggal 08 Oktober 2012. Adapun tindakan pada siklus II dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Pertemuan dilaksanakan hari Selasa tanggal 09 Oktober sampai 11 Oktober 2012.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa 09 Oktober 2012. Pertemuan pertama peneliti melakukan kegiatan secara klasikal. Tema pembelajaran kebutuhanku dengan sub tema perlengkapan sekolah. Peneliti meletakkan balok dan perlengkapan sekolah di meja. Setelah diberi penjelasan anak-anak menunjuk perlengkapan sekolah sesuai bentuk geometri.. Selain itu guru juga meminta anak mengeluarkan perlengkapan sekolah yang terdapat dalam tas masing-masing. Sehingga pembelajaran lebih kongkret. Pertemuan pertama lebih difokuskan pada indikator 1 butir amatan 1 dan 2. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 10 Oktober 2012 Pertemuan kedua peneliti melakukan kegiatan secara kelompok. Anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok, kelompok pertama mengelompokkan perlengkapan sekolah yang berbentuk lingkaran, kelompok kedua mengelompokkan perlengkapan sekolah berbentuk segi empat dan kelompok ketiga. Setelah diberi penjelasan anak-anak segera mengelompokkan perlengkapan sekolah sesuai bentuk yang diminta. Kemudian dikumpulkan dalam keranjang yang sudah disiapkan. Pertemuan kedua lebih difokuskan pada indikator 2 dan 3 butir amatan 3,4 dan 5. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis 11 Oktober 2012. Pertemuan kedua peneliti melakukan kegiatan secara kelompok. Setelah diberi penjelasan anak-anak segera membangun dengan balok. Anak-anak diberi kebebasan untuk bereksperimen dan berfantasi sesuai imajinasinya. Setelah itu setiap pimpinan kelompok menjelaskan kepada semua anak tentang susunan balok yang sudah dibangun. Pertemuan ketiga lebih difokuskan pada indikator 4 dan 5 butir amatan 6,7 dan 8.

c. Observasi

Adapun kelebihan dari prosedur pembelajaran guru saat menerapkan permainan balok yaitu guru sudah sangat jelas dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri, selain itu guru juga selalu memberi motivasi pada anak untuk mengeksplor semua balok untuk bermain sehingga anak-anak tidak bosan. Sedangkan kekurangan prosedur pembelajaran dalam menerapkan

permainan balok yaitu aturan permainan yang tidak dikuatkan sehingga anak-anak terlihat bermain semaunya sendiri tanpa mengikuti perintah guru.

Berdasarkan hasil tabulasi diperoleh rata-rata prosentase kemampuan kognitif anak 1 kelas sebesar 66,45%. Prosentase tersebut sudah mencapai hasil kemampuan dari skor maksimal yang ditargetkan peneliti pada pelaksanaan Siklus II yaitu 60%. Berdasarkan tabulasi dapat diketahui bahwa setiap anak mempunyai kemampuan dan kesulitan yang berbeda. Prosentase kemampuan anak tertinggi sebesar 71,81% sedangkan prosentase terendah yang dicapai anak sebesar 62,5%.

d. Refleksi

Adapun hasil analisis dan refleksi dari pelaksanaan tindakan pada siklus I sebagai berikut: Saat guru menyiapkan balok dan peralatan sekolah yang akan digunakan untuk permainan balok, anak-anak terlihat antusias dan dengan sukarela membantu guru menata balok yang akan digunakan, saat guru menjelaskan permainan balok yang akan dimainkan beberapa anak aktif bertanya kepada guru, setelah diminta membangun balok anak-anak sudah mulai percaya diri dengan menyambung balok-balok tersebut, ada anak yang masih salah saat diminta mengelompokkan perlengkapan sekolah sesuai bentuk geometri, beberapa anak yang sudah selesai justru jalan-jalan mengganggu teman yang lain, sudah ada peningkatan kemampuan kognitif pada anak, bila dibandingkan siklus I. Pada tindakan selanjutnya akan melaksanakan tindakan sebagai berikut: Supaya anak yang sudah selesai tidak mengganggu teman yang lain, maka guru harus menyediakan sudut pengaman, guru akan melaksanakan tutor sebaya dengan membantu anak yang masih salah dalam mengelompokkan bentuk geometri, guru memberikan prioritas atau penghargaan bagi anak yang mampu membangun balok dan mempresentasikan di depan kelas dengan pemberian miniatur buku.

4. Siklus III

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 12 Oktober 2012. Pertemuan dilaksanakan hari Sabtu tanggal 13 Oktober sampai 16 Oktober 2012.

b. Pelaksanaan

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu 13 Oktober 2012. Peneliti meletakkan balok dan peralatan kebersihan pada lantai. Anak dan guru duduk melingkar, kemudian guru menunjukkan peralatan kebersihan yang telah disediakan, anak-anak menebak bentuk geometri yang ditunjukkan. Bagi anak yang mampu menebak dengan cepat dan benar berhak mendapat *reward* berbentuk geometri yang ditempel di dada. Setelah diberi penjelasan anak-anak menunjuk peralatan kebersihan sesuai bentuk geometri. Pelaksanaan siklus III guru menyiapkan peralatan kebersihan dengan terencana baik. Pertemuan pertama lebih difokuskan pada indikator 1 butir amatan 1 dan 2. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin 15 Oktober 2012 Pembelajaran berlangsung selama 20 menit yaitu dari pukul 08.00 sampai pukul 08.20. Pertemuan kedua peneliti melakukan kegiatan secara kelompok. Anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok, kelompok pertama mengelompokkan peralatan kebersihan yang berbentuk lingkaran, kelompok kedua mengelompokkan peralatan kebersihan berbentuk segi empat dan kelompok ketiga mengelompokkan peralatan kebersihan berbentuk segitiga. Tema pembelajaran kebutuhanku dengan sub tema peralatan kebersihan. Peneliti meletakkan peralatan kebersihan di depan kelas. Setelah diberi penjelasan anak-anak segera mengelompokkan peralatan kebersihan sesuai bentuk yang diminta. Bagi kelompok yang sudah selesai diminta membantu teman atau kelompok lain menyelesaikan tugas yang diberikan. Kemudian dikumpulkan dalam keranjang yang sudah disiapkan. Pertemuan kedua lebih difokuskan pada indikator 2 dan 3 butir amatan 3,4 dan 5. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa 16 Oktober 2012. Anak-anak dibagi menjadi 3 kelompok, setiap kelompok harus

membangun bangunan dengan balok dan menunjukan serta menjelaskan nama bangunan yang telah disusun. Tema pembelajaran kebutuhanku dengan sub tema peralatan kebersihan. Setelah diberi penjelasan anak-anak segera membangun dengan balok. Anak-anak diberi kebebasan untuk bereksperimen dan berfantasi sesuai imajinasinya. Setelah itu setiap pimpinan kelompok menjelaskan kepada semua anak tentang susunan balok yang sudah dibangun. Bagi kelompok yang mampu membangun dan mempresentasikan dengan baik mendapat miniatur pasta gigi. Pertemuan ketiga lebih difokuskan pada indikator 4 dan 5 butir amatan 6,7 dan 8. i.

c. Observasi

Adapun kelebihan dari prosedur pembelajaran guru guru mengajak anak-anak untuk saling membantu dengan menerapkan tutor sebaya. Selain itu untuk menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif dan tidak ramai guru menyediakan sudut pengaman. Adapun tujuan penyediaan sudut pengaman untuk memberi tambahan tugas bagi anak yang sudah selesai namun masih banyak anak yang belum selesai, supaya tidak mengganggu anak yang lain. Sedangkan kekurangan prosedur pembelajaran dalam menerapkan permainan balok pada siklus III sudah tidak ada.

Berdasarkan hasil tabulasi diperoleh rata-rata prosentase kemampuan kognitif anak 1 kelas sebesar 77,70 %. Prosentase tersebut sudah mencapai hasil kemampuan dari skor maksimal yang ditargetkan peneliti pada pelaksanaan Siklus III yaitu 70%. Berdasarkan tabulasi dapat diketahui bahwa setiap anak mempunyai kemampuan dan kesulitan yang berbeda. Prosentase kemampuan anak tertinggi sebesar 81,25% sedangkan prosentase terendah yang dicapai anak sebesar 71,87%.

d. Refleksi

Proses pelaksanaan pada siklus III sudah baik. Kelemahan pada siklus I dan siklus II dapat teratasi dengan baik. Hal ini membuat kualitas pembelajaran mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil

tindakan pada siklus III dapat diketahui bahwa metode permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK ABA Tambakboyo Pedan Klaten tahun pelajaran 2012/2013 teruji kebenarannya.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I, II, dan III serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK ABA Tambakboyo Pedan Klaten. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan rata-rata prosentase kemampuan kognitif anak dari sebelum tindakan sampai pada siklus III yakni pada saat sebelum tindakan 38,33%, siklus I mencapai 53,54 %, siklus II mencapai 64,45 %, dan pada siklus III mencapai 77,70 %

Kesimpulan diatas memberikan implikasi bahwa melalui permainan balok yang diterapkan pada anak kelompok B TK ABA Tambakboyo Pedan Klaten mempunyai peranan yang berarti dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif tersebut terbatas pada kemampuan mengenal konsep bentuk dan ukuran.

Dengan kemampuan kognitif anak yang meningkat maka akan memudahkan guru untuk mengajarkan kemampuan yang lain. Karena dengan kemampuan kognitif yang baik maka anak akan terbiasa berfikir logis dan terbiasa memecahkan masalah yang sedang dihadapinya. Melalui kemampuan kognitif pula anak-anak mudah menerima pengetahuan lain. Selain itu melalui permainan balok Secara emosional anak berlatih mengeksplorasikan keinginan dan mewujudkan imajinasinya dalam bentuk yang lebih nyata, anak belajar berbagi dan bekerjasama dengan teman. Secara motorik anak belajar motorik kasar dan halus sekaligus, belajar mengkoordinasikan mata dan tangan dan menempatkan benda sesuai fungsinya

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.
Jakarta : Rineka Cipta
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Remaja
Rosdakarya.
<http://gudangmakalah.blogspot.com>
<http://www.imammurtaqi.com/2011/12/pengertianbalok.html>
<http://female.kompas.com> - 13 Agustus 2010
<http://yudhistira31.wordpress.com/2008/05/02/tahapan-bermain-balok/>
- Moeslichatun. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT.
Asdi Mahasatya.
- Musfiroh,Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*.
Jakarta : Depdiknas.
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja
Rosdakarya.
- Nurkamto, Joko. 2003. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. BPG Semarang
- Kartini dan Sumiartini. 2000. *Psikologi Perkembangan*. Bandung:Depdiknas
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta:
Universitas Terbuka
- Wuntat. 2005. *Mendidik Anak Dengan Memanfaatkan Metode BBM*. Yogyakarta
Syahida.